

UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS II PADA TEMA 2 MELALUI MEDIA ORIGAMI DI SD MUHAMMADIYAH INDONESIA TIDORE

Julita Idrus¹, Devi Wahyu Ertanti², Mutiara Sari Dewi³
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Malang
e-mail: ¹julitaidrus@gmail.com, ²devi.ertanti@unisma.ac.id,
³mutiara.sari@unisma.ac.id

Abstract

In the learning process in the classroom students often come in and out of class, chat with their peers, are passive when learning, even in terms of answering questions, they have low abilities and there are students who find it difficult to write, read and do assignments given by the teacher. This research is a learning approach that connects various subjects that reflect the real world around them and within the range of abilities, student development and increase student interest in learning. The objectives mentioned above are carried out with this type of qualitative research, in this study the authors use two data sources, namely data sources, primary and secondary data. Interviews aimed directly at homeroom teachers of class II, principals and teachers at SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore using interview guidelines with the aim of obtaining data about teacher efforts, constraints, solutions in increasing student interest in grade II on theme 2 playing in my environment through origami media. Increase student interest in learning through an interesting medium, namely origami media that can attract visual eyes and fine motor skills and can increase students' interest and right brain intelligence, aims to broaden students' insight and be creative in their own creations with guidance by teachers in learning interest can make students able to follow the learning process well.

Kata kunci: *Minat Belajar, Media Origami*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk membentuk generasi yang berkualitas, pembelajaran tematik tidak akan berjalan dengan efektif tanpa menggunakan media yang baik dan kreatifitas guru dalam menerapkannya kepada siswa. Hal tersebutlah yang melatar belakangi SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore, karena dengan adanya minat belajar yang dilakukan guru dengan menggunakan media origami semenarik mungkin di sekolah dasar sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena media origami itu sendiri mampu meningkatkan pemahaman siswa secara langsung yaitu dengan cara melakukan sebuah percobaan atau eksperimen. Oleh karena itu, dalam proses meningkatkan minat belajar siswa diperlukan suatu media dalam mengajar yang bervariasi agar materi dapat diterima oleh siswa dengan baik.

Kurangnya minat dan hasil belajar terhadap siswa karena kurang maksimal penggunaan media dalam pembelajaran tematik. Dalam pembelajaran tematik membutuhkan media yang sesuai, karena dalam meningkatkan minat belajar siswa

sebuah media di butuhkan dalam proses pembelajaran. Menurut Effendi (2009:78) menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Dalam pembelajaran tematik menggunakan tema dalam beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa. Guru harus memperisapkan semua media yang dibutuhkan juga tata ruang kelas yang memungkinkan semua siswa dapat menyaksikan maupun melakukan percobaan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka sebagai seorang pendidik harus berusaha meningkatkan minat belajar siswa, guru harus kreatif dalam memanfaatkan segala potensi benda yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai media untuk proses kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan media kertas origami. Karena media kertas origami ini sudah terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan minat belajar siswa di dalam kelas. Dengan demikian, menurut Prasetyo (2012:3) minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subyek untuk merasa tertarik pada bidang tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. Sehingga minat mengandung unsur keinginan untuk mengetahui dan mempelajari obyek yang diinginkan itu sebagai wawasan pengetahuan bagi dirinya, karena hasil belajar tidak lain merupakan tujuan belajar yang mampu dicapai peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar.

Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 2 bermain di lingkunganku, guru dapat menggunakan media yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, semangat belajar siswa dan siswa dapat mencoba langsung dengan benda disekitar. Dengan demikian, media origami menurut Sumanto (2014: 34) melipat kertas atau origami adalah sesuatu tehnik berkarya seni/kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas, dengan tujuan untuk menghasilkan aneka bentuk mainan, hiasan, benda fungsional, alat peraga, dan kreasi lainnya. Dapat di simpulkan media origami merupakan media sarana dalam proses belajar di kelas untuk meningkatkan minat belajar siswa, media origami ini di terapkan pada pembelajaran tematik untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran bisa melalui pembelajaran secara langsung misalnya siswa terjun langsung melakukan percobaan bersama guru sesuai dengan pelajaran yang ada pada tema tersebut.

Penelitian ini berkaitan dengan upaya guru meningkatkan minat belajar siswa, Berdasarkan eksplorasi peneliti, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini yakni penelitian yang dilakukan oleh (1) Agrita Putri Nadia yang berjudul Pengembangan media pembelajaran origami pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan siswa (skripsi: 2017). Berdasarkan hasil observasi, SDN 1 Wergu Wetan Kudus sebagai tempat penelitian pada mata pelajaran SBK karena di sekolah tersebut permasalahan yang paling mendesak untuk diselesaikan adalah pada mata pelajaran SBK dikelas IV. Media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang memotivasi siswa untuk berkreasi dalam membuat keterampilan. Minimnya kemampuan guru dibidang seni budaya dan keterampilan menyebabkan kurangnya variasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang maksimal. (2) Ni Kadek Novia Purnamasari, Gusti Agung

Oka Negara & Made Suara yang berjudul Penerapan metode demonstrasi melalui kegiatan melipat kertas origami untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak (skripsi: 2014).

Berdasarkan hasil temuan bahwa kegiatan melipat merupakan kegiatan yang efektif dan menyenangkan dan bermanfaat bagi anak. Melipat kertas sangat berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus melalui kegiatan melipat kertas origami pada saat penerapan metode demonstrasi pada anak, dimana perkembangan keterampilan motorik halus yaitu gerakan terbatas dari bagian-bagian yang meliputi otot kecil, terutama gerakan pada bagian jari-jari tangan.

Faktor penghambat dalam upaya guru menerapkan metode demonstrasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu kendala baik terhadap siswa maupun guru yaitu tidak semua siswa sama ada yang baik responnya dan ada yang kurang merespon sedangkan dari guru dapat terjadi gangguan kesehatan sehingga kurangnya kesiapan guru, kurang persiapan perencanaan pembelajaran, sarana prasarana dalam kelas ditambah penerapannya yaitu masalah terbatasnya waktu sehingga proses pembelajaran antara guru dan siswa kurang efektif, karena pada materi tematik menggunakan metode demonstrasi membutuhkan waktu yang sangat panjang karena siswa saat melakukan suatu percobaan dengan benda yang telah ditentukan terkadang sangat sulit untuk dapat di demonstrasikan sehingga siswa membutuhkan waktu yang panjang dan perlu dampingan oleh guru.

Faktor pendukung dari suatu materi tematik yang dapat memudahkan siswa karena karakteristik materinya masih berkaitan dengan lingkungan sekitar sekolah dan pengalaman yang ada di rumah sehingga sangat mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media origami dapat meningkatkan minat belajar siswa, hasil belajar siswa dan semangat belajar siswa. Pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga siswa tidak mudah bosan, giat belajar, aktif dan kreatif, serta dapat meningkatkan minat belajar.

B. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2013: 15) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive dan snowbal*, tehnik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna pada generalisasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian studi kasus. Jenis penelitian ini di terapkan untuk menyelidiki dan menganalisa suatu kasus secara mendalam dan dari berbagai perspektif. Kasus yang diteliti berupa peristiwa, aktivitas, program, atau proses yang melibatkan individu atau kelompok. Suatu kasus biasanya terjadi dalam

konteks yang spesifik, yaitu pada waktu dan tempat tertentu. Sehingga, proses pengumpulan data studi kasus juga dilakukan dalam periode waktu yang ditentukan.

Sebelum melaksanakan wawancara, peneliti membuat pedoman wawancara terkait dengan pertanyaan kepada orang yang dianggap memiliki banyak informasi mengenai masalah yang diteliti. Wawancara ditujukan langsung kepada guru wali kelas II di SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore dengan menggunakan pedoman wawancara dengan tujuan untuk memperoleh data tentang upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 bermain di lingkunganku. Cara pengumpulan sumber data terbagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah sumber data utama yang diperoleh dengan cara menggunakan teknik pengumpulan data dan menyusun instrumen penelitian sedangkan sumber data sekunder yaitu sumber data kedua setelah data primer, karena data ini diperoleh dari pihak yang tidak berhubungan langsung dengan masalah yang diteliti.

C. Hasil dan Pembahasan

1. *Upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 melalui media origami di SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore*

Guru dapat menggunakan media visual berbasis gambar sebagai pendukung atau alat bantu kegiatan pembelajaran agar siswa lebih antusias mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Media jenis ini berkaitan dengan indera penglihatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Jadi media visual yang bagus atau menarik dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan mendengarkan materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (FAI Unisma, 2019).

Meningkatkan minat belajar siswa di dalam kelas membutuhkan adanya sebuah media, peran media dapat meningkatkan minat siswa. Menurut Munadi (2008:7-8) bahwa media merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan menciptakan suasana belajar yang kondusif, dengan begitu penerimanya dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien. Penggunaan media kertas origami juga dapat memperjelas makna dari pembelajaran sehingga siswa dapat memahami tujuan pembelajaran dengan baik. Hal tersebut seperti yang dikemukakan Sudjana (2010:2) bahwasannya guru akan mendapatkan banyak manfaat dan keuntungan jika menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, yakni materi yang disampaikan akan lebih mudah dimaknai oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran yang ditentukan dapat dikuasai oleh siswa. Di samping itu, hasil penelitian ini sekaligus menjadi penegasan terhadap hasil penelitian-penelitian terdahulu tentang media pembelajaran, yaitu jika penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara berkesinambungan.

Haryanti, dkk (2014:6) manfaat origami bagi anak secara konsisten mempelajarinya, antara lain : a) Melatih motorik anak halus pada anak sekaligus sebagai sarana bermain yang aman, murah, menyenangkan dan kaya manfaat. b) lewat origami anak belajar

membuat mainannya sendiri, sehingga menciptakan kepuasan di banding dengan mainan yang sudah jadi dan dibeli di toko mainan. c) membentuk sesuatu dari origami perlu melewati tahapan dan proses tahapan ini tak pelak mengajari anak untul tekun, sabar serta disiplin untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan. d) lewat origami anak juga diajarkan untuk menciptakan sesuatu, berkarya dan membentuk model sehingga membantu anak memperluas ladang imajinasi mereka dengan bentuk origami yang di hasilkan. e) Apa yang dirasakan anak-anak ketika berhasil menciptakan sesuatu dari tangan mungil mereka Kebanggaan dan kepuasan sudah pasti. Terlebih lagi anak belajar menghargai dan mengapresiasi karya lewat origami. (Belajar membaca diagram/gambar), berpikir matematis serta perbandingan (proporsi) lewat bentuk-bentuk yang di buat melalui origami adalah salah satu keuntungan lain dari mempelajari origami.

2. Meningkatkan minat belajar siswa melalui media origami pada tema 2 di SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore

Melalui penerapan permainan edukatif media bergambar pada anak usia kelompok A yang dilakukan secara bertahap dengan menyajikan permainan edukatif media bergambar pada kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tema pembelajaran di masing-masing sentra, menjadikan pembelajaran berlangsung aktif menyenangkan pada anak usia kelompok A serta meningkatnya seluruh potensi aspek perkembangan peserta didik. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dan ketuntasan hasil pembelajaran dari ketiga observasi pembelajaran yang dilakukan peneliti dalam kegiatan pembelajaran di masing-masing sentra menunjukkan hasil yang baik. Baik dari segi perkembangan semua aspek kecerdasan peserta didik maupun dari segi penyajian pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia kelompok A melalui inovasi pembelajaran menggunakan media bergambar.

Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kertas origami dapat digunakan guru sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa yang pada akhirnya dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari sikap siswa yang ingin melakukan percobaan membuat bangun datar dengan cara melipat-lipat kertas origami, sehingga guru sampai perlu melakukan pemerataan bagi siswa yang ingin melakukan percobaan agar guru tidak kehilangan kontrol kelas sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif.

Di SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore merancang kegiatan proses pembelajaran tematik yaitu dengan guru menyiapkan perencanaan pembelajaran serta menghubungkan dengan media dan media origami yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dan prestasi belajar siswa, pelaksanaan pembelajaran dipantau oleh guru baik di dalam kelas maupun di luar kelas dan pemantauan secara langsung oleh guru. Adapun prestasi merupakan hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Dalam proses belajar disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok, artinya bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung

kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik Sinar dalam Slameto (2003:2).

Dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa di dalam kelas tidak akan ada jika tidak dasari dengan adanya sebuah media, media adalah sarana siswa dalam belajar serta menghubungkan pengetahuan, kreatif, inovatif dan mandiri dalam diri siswa, adanya media origami dapat meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa karena salah satu media origami ialah media visual, media yang dapat menarik mata bagi siswa dan media origami dapat diubah bentuk hingga membuat siswa berimajinatif menggambarkan apa yang ada di pikiran mereka lalu di tuangkan dengan karya keterampilan, inilah salah satu media origami dapat dikatakan juga sebagai dengan media bergambar dan media visual.

3. Kendala guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 melalui media origami di sekolah SD Muhammadiyah Indonesiana

Dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui media origami pada pembelajaran tematik tema 2 ada beberapa kendala baik terhadap siswa maupun guru yaitu tidak semua siswa sama, ada yang baik responnya dan ada yang kurang merespon, sedangkan dari guru dapat terjadi gangguan kesehatan sehingga kurangnya kesiapan guru, kurang persiapan perencanaan pembelajaran, sarana prasarana dalam kelas ditambah penerapannya yaitu masalah terbatasnya waktu sehingga proses pembelajaran antara guru dan siswa kurang efektif, karena pada materi tematik menggunakan media origami membutuhkan waktu yang sangat panjang karena siswa saat melakukan suatu percobaan dengan benda yang telah di sediakan terkadang sangat sulit untuk dapat di demonstrasikan sehingga siswa membutuhkan waktu yang panjang dan perlu di dampingi oleh guru. Dengan demikian, adapun kelemahan media origami, yaitu 1) tidak efektif untuk mengajar bangun datar yang besar, karena akan memakan waktu; 2) hanya bisa di gunakan untuk sekolah dasar, yang baru mengenal perhitungan luas bidang datar, memerlukan banyak waktu dalam melakukannya, membutuhkan ketelitian dan kesabaran untuk menyusun dan menghitungnya bagaimana cara guru menggunakan media tersebut, bila guru tidak kreatif akan mengalami kesulitan (Sukma, 2016:57).

Dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media origami upaya meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 2 brmain di lingkunganku tidak semua siswa dapat memahami materi dengan baik, siswa juga mengalami kesulitan dalam menumbuhkan semangat belajar serta minat, siwa mengalami kesulitan melakukan percobaan sendiri dan siswa sering diam tidak melakukan apa yang di minta guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Maka sebagai guru harus memperhatikan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran tematik tema 2 solusi guru untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu guru menggunakan media origami dimana guru melibatkan siswa untuk melakukan sendiri suatu percobaan yang bertujuan untuk menambah wawasan siswa, mandiri dan berkreaitif sendiri dengan bimbingan oleh guru.

Dengan demikian guru harus mampu menggunakan media yang tepat sehingga siswa tidak mudah bosan dan dapat menyesuaikan dengan situasi siswa dan lingkungan

4. Solusi guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 pada tema 2 melalui media origami di SD Muhammadiyah *Indonesiana* Tidore

Miflen (2003:114) mengemukakan ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, yaitu Faktor dari dalam yaitu sifat pembawaan, Faktor dari luar, diantaranya adalah keluarga, sekolah dan masyarakat atau lingkungan. Mahmud (2001:56) yang menyebutkan bahwa ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat seseorang yaitu :

1. Faktor dorongan yang berasal dari dalam, kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
2. Faktor motif sosial. Timbulnya minat seseorang dapat didorong dari motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan dan lingkungan di mana mereka berada.
3. Faktor emosional, faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau objek tertentu.

Menurut Utomo (2012:1-10) minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, siswa tidak akan belajar dengan baik sebab tidak menarik baginya. Siswa akan malas belajar dan tidak akan mendapatkan kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari, sehinggalah dapat meningkatkan prestasi belajar.

D. Simpulan

Upaya guru dalam untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 2 bermain di lingkunganku siswa kelas II, guru menggunakan suatu media pembelajaran yaitu media origami, selain itu guru juga menggunakan metode langsung atau pembelajaran langsung di kelas dengan sebuah media kertas origami di kelas karena materi pada pembelajaran tematik banyak menggunakan suatu percobaan yang harus di lakukan siswa agar siswa lebih mudah memahami dan aktif, kreatif berkreasi dan mandiri bersama siswa lainnya. Ada beberapa kendala yang dialami guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 dengan menggunakan media origami terdapat beberapa kendala yang sering di hadapi guru dan siswa yaitu faktor ketidakpahaman siswa dalam materi yang diajarkan oleh guru dan siswa sulit mengikuti percobaan menggunakan media origami atau sulit bagi siswa melakukan proses pembelajara dengan media kertas origami sulit berimajinasi bagi sebagian siswa jadi harus di dampingi guru, dan salah satu faktor beberapa siswa tidak bisa mandiri melakukan melipat kertas origami hingga membutuhkan di dampingi guru.

Kendala guru yaitu salah satu sarana serta kesehatan fisik yang sehat maka proses pembelajaran berjalan dengan baik, dan dalam proses pembelajaran menggunakan media origami membutuhkan durasi waktu yang panjang karena waktu yang singkat

kemungkinan proses pembelajaran dapat membuat materi, guru dan siswa tidak efektif dalam proses pembelajaran di kelas.

Solusi guru untuk meningkatkan minat belajar siswa siswa kelas II pada tema 2 bermain di lingkunganku melalui media origami sehingga membuat kegiatan pembelajar menarik dan siswa lebih berpartisipasi dalam proses kegiatan belajarnya di kelas. Menggunakan media origami adalah media yang cocok untuk siswa siswi kelas II dimana guru melibatkan siswa untuk melakukan sendiri suatu percobaan yang bertujuan untuk menambah wawasan dengan berimajinasi mereka siswa sendiri dan kreatif serta mandiri dengan bimbingan oleh guru yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa di dalam kelas.

Daftar Rujukan

- Dewi, M.S, Ertanti, DW. (2020) *Penerapan Permainan Edukatif Media Bergambar*. Jurnal Pendidikan Fakultas <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Dimiyati Mahmud. (2001). *Psikologi Suatu Pengantar*. Yogyakarta: BPF.
- Effendi. (2009). *Manajemen Pusat Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: Salemba Empat.
- Ertanti, DW. (2019) *Penerapan Media Visual Berbasis Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MI Attaraqie Putra Malang*. *JPMI Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/JPMI/index/article/view>.
- Munadi. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Miflen. FJ, Miflen FC. (2003). *Media Belajar*. Jakarta: GP Press
- Nadia, Angrita. (Skripsi 2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Origami Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Siswa*
- Prasetyo. (2013). *Strategi Belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Purnamasari, Negara, Suara. (Skripsi 2014). *Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Melipat Kertas Origami Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak*
- Sumanto. (2014). *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana. (2010). *Proses dan Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukmadinata. (2007) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya